

METODE SOSIODRAMA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

Mardiyatun Nisa, Suropto, Harun Setyo Budi

PGSD FKIP UNS Kampus VI Kebumen. Jl. Kepodang 67A Kebumen 54312

Email: cenutz@ymail.com

Abstract: Sociodramatic Method on Social Studies Learning at Elementary School 4th Grade. This research describe about application of sociodramatic method on social studies learning at elementary school 4th grade. Classroom Action Research (CAR) was conducted in three cycles, each of which involved planning, implementing, observing, and reflecting. The result of the research showed that sociodramatic method can increase the quality of learning, student activity, process skills, and understanding of the material being studied that is social problems.

Key Word: sociodramatic method, social studies, learning

Abstrak: Metode Sociodrama dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode sociodrama dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode sociodrama yang diterapkan dengan langkah-langkah yang benar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keaktifan siswa, keterampilan proses, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, yaitu materi permasalahan sosial.

Kata Kunci: metode sociodrama, pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Sebagai tenaga pendidik yang profesional, guru dituntut memahami materi dengan baik untuk kemudian dapat menyampaikan dan terserap dengan baik oleh para siswanya. Pengelolaan kelas yang baik diperlukan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran juga sangat menentukan dalam upaya penyampaian materi pelajaran agar dapat terserap dengan baik oleh siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS seringkali terdapat permasalahan pembelajaran yang muncul karena proses pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa, serta faktor guru yang masih belum sepenuhnya menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada siswa. Akibat proses pembelajaran yang

kurang mengaktifkan siswa dan penggunaan metode yang kurang tepat, siswa menjadi jenuh, tidak antusias dalam belajar, bermain-main sendiri, meremehkan guru, dan berbicara sendiri sehingga materi pelajaran tidak terserap dengan baik. Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan penyampaian materi menggunakan metode yang lebih variatif dan dapat menarik perhatian serta mengaktifkan siswa. Salah satu metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode sociodrama.

Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manu-

sia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari (Sofa, 2010). Selanjutnya, Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial (Sofa, 2010)

Siswa kelas IV berada pada kisaran usia 9-10 tahun. Monks dan Haditono mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia 7-11 tahun berada pada stadium operasional konkrit. Cara berpikir anak yang operasional konkrit kurang egosentris. Ditandai oleh desentrasi yang besar, artinya anak pada usia ini sudah mampu untuk memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi ini satu sama lain. Anak pada usia ini juga sudah mampu untuk mengerti operasi logis. Namun, anak dapat melakukan aktivitas logis tertentu hanya dalam situasi yang konkrit (2006). Bila anak dihadapkan dengan suatu masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkrit, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan baik. Selain mengalami perkembangan kognitif, anak juga mengalami perkembangan sosial, moral, dan kepribadian. Piaget mengungkapkan adanya permulaan kerja sama serta konformisme sosial yang bertambah pada usia antara 7 sampai 10 tahun dan sehubungan dengan itu adanya suatu perhatian yang lebih besar pada interaksi yang mengandung peraturan-peraturan (Monks dan Haditono, 2006: 184).

Secara umum dalam perkembangan kognitifnya, siswa kelas IV berada dalam fase operasional konkrit, dimana siswa dapat berpikir logis dan memecahkan masalah yang dihadapi jika dalam situasi yang nyata. Sementara dalam perkembangan moral, sosial, dan kepribadian, siswa kelas IV berada pada fase dimana mereka sudah mulai melakukan lebih ba-

nyak kontak sosial dengan orang lain. Siswa sudah mulai menaati peraturan yang berlaku, walaupun masih dengan tujuan agar mendapat hadiah serta menghindari hukuman yang mungkin didapat jika melanggar peraturan.

Syaiful Djamarah dan Zain mengemukakan bahwa sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (2010). Dengan demikian terlihat bahwa dalam sosiodrama terdapat proses mendramatisasi tingkah laku sosial. Selanjutnya disebutkan bahwa tujuan dari penggunaan metode sosiodrama yaitu: agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, agar siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, agar siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, serta merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Aunurrahman menyatakan bahwa sosiodrama dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Model ini digunakan pula untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial (2009). Uno mengemukakan bahwa bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya, serta proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (2011).

Dengan digunakannya metode sosiodrama, kualitas pembelajaran akan meningkat, siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan melakukan praktik secara langsung, tidak hanya dengan mendengarkan ceramah guru, mencatat, dan merangkum materi. Dengan digunakannya metode sosiodrama, siswa

akan mampu menghayati peran yang dimainkannya, selain itu siswa juga mampu bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok. Dengan adanya penghayatan terhadap materi, pemahaman anak terhadap materi akan semakin meningkat.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Tritihkulon 11 yang terletak di Jalan Damar No.61, Tritih Kulon, Cilacap Utara 53232 Telp (0282) 544242. Penelitian dilaksanakan dari bulan September 2011 sampai dengan bulan Agustus 2012. Pelaksanaan siklus dalam penelitian ini sebanyak 3 kali. Setiap siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tritih Kulon 11 Tahun Ajaran 2011/2012, yang berjumlah 27 anak, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Sumber data berasal dari siswa, guru, teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Validitas data menggunakan triangulasi data melibatkan siswa, guru, dan teman sejawat, sedangkan validitas data menggunakan triangulasi metode dengan melakukan observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan serta menggunakan teknik deskriptif komparatif. Prosedur penelitian menggunakan model Suharsimi Arikunto (2008), yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat RPP sebanyak 3 buah untuk 3 siklus. Selain membuat RPP, peneliti juga membuat naskah drama dan media pem-

belajaran, serta instrumen observasi dan pedoman wawancara. Pelaksanaan sosiodrama dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga, sedangkan pertemuan pertama dilakukan untuk penyampaian materi dan pemberitahuan rencana permainan drama. Observasi dilakukan oleh rekan sejawat sebanyak 3 orang. Observasi dilakukan dengan mengamati KBM dan mengisi lembar observasi yang diperkuat dengan wawancara. Refleksi dilakukan pada tiap akhir pertemuan untuk mengetahui kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan dan untuk acuan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil penilaian yang diukur mencakup penilaian proses dan hasil belajar. Penilaian proses mencakup bagaimana antusias, keseriusan, tanggung jawab, kerjasama, serta interaksi antarsiswa pada saat pembelajaran menggunakan metode sosiodrama diterapkan. Penilaian hasil belajar meliputi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan metode sosiodrama. Tingkat pemahaman terhadap materi pada penelitian ini diukur menggunakan tes evaluasi.

Dalam proses sosiodrama, kelas dibagi menjadi 3 kelompok. 1 kelompok bertugas sebagai kelompok peraga dan 2 kelompok sebagai kelompok pengamat. Pada setiap siklus terdapat 10 langkah pembelajaran sosiodrama, yaitu: 1) menentukan tema, (2) menjelaskan masalah, (3) menentukan peran yang akan bermain, (4) menata panggung, (5) melakukan permainan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) permainan peran lanjutan (ulang), (8) diskusi dan evaluasi kembali, (9) berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan, (10) evaluasi akhir. Nilai proses yang peneliti ukur dalam penelitian ini yaitu antusiasme, tanggung jawab, kerjasama, keseriusan, serta interaksi siswa.

Pada siklus I (Tabel 1) terlihat bahwa antusiasme siswa masih kurang, sebab kelompok peraga drama masih malu-malu dan menahan diri untuk berekspresi

dalam peragaan drama, hal tersebut menyebabkan kelompok pengamat menjadi kurang antusias dalam mengamati jalannya drama yang sedang dibawakan. Dalam hal tanggung jawab, siswa sudah mampu bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas mereka, baik tugas secara kelompok maupun tugas individu. Kelompok peraga bersedia melakukan tugas mereka untuk bermain peran dengan baik walaupun belum maksimal, sedangkan kelompok pengamat bersedia melakukan pengamatan walaupun kurang antusias. Kerjasama antar siswa baik, dapat dilihat dari kerjasama antar kelompok peraga dalam memainkan drama dan kerjasama antar kelompok pengamatan dalam mengamati jalannya drama. Interaksi siswa dengan siswa lain ataupun guru juga menunjukkan hasil yang baik, terlihat dari diskusi kelas yang dilakukan antara kelompok pengamat, kelompok peraga, dan guru. Diskusi dilakukan untuk menentukan apakah drama sudah baik atau belum, serta perlukah dilakukan penggantian pemain. Pada siklus I secara keseluruhan, hanya 18 poin indikator yang dicapai dari 24 poin indikator yang terdapat dalam lembar observasi pelaksanaan drama. Jika dibuat persentasenya, maka penilaian proses yang dicapai baru 75%, masih kurang dari target yang ditentukan (80%).

Pada siklus II terlihat bahwa antusiasme siswa sudah baik, kelompok peraga drama sudah tidak malu-malu untuk berekspresi dalam peragaan drama, hal tersebut berdampak pada kelompok pengamat yang juga turut antusias dalam mengamati jalannya drama yang sedang dibawakan. Dalam hal tanggung jawab siswa, tidak jauh berbeda dengan siklus I, siswa bertanggungjawab terhadap tugas mereka, baik tugas kelompok maupun tugas individu. Kelompok peraga melakukan tugas mereka untuk bermain peran dengan baik, sedangkan kelompok pengamat melakukan pengamatan dengan baik. Kerjasama antar siswa baik, terlihat dari kerjasama antar kelompok peraga dalam memainkan drama dan kerjasama antar kelompok pengamatan dalam mengamati jalannya drama. Interaksi siswa dengan siswa lain ataupun guru juga sudah baik, terlihat dari diskusi kelas

yang dilakukan antara kelompok pengamat, kelompok peraga, dan guru. Tingkat keseriusan siswa sudah baik, kelompok peraga sudah serius dalam melakukan permainan drama, sudah tidak banyak pemeran yang tertawa-tawa ketika drama sedang berlangsung. Kelompok pengamat juga serius dalam mengamati peragaan drama. Pada siklus II secara keseluruhan, 24 dari 24 poin indikator yang terdapat dalam lembar observasi pelaksanaan drama sudah tercapai. Maka persentase penilaian proses yang dicapai adalah 100%, sudah melebihi target yang ditentukan (80%). Walaupun begitu, peragaan drama masih perlu ditingkatkan dalam hal intonasi dan ekspresi pemeran. Oleh karena itu, dilakukanlah siklus III.

Pada siklus III terlihat bahwa antusiasme siswa baik, kelompok pengamat mengamati drama dengan semangat dan kelompok peraga memainkan drama dengan antusias. Dalam hal tanggung jawab, siswa sudah mampu bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas mereka, baik tugas secara kelompok maupun tugas individu. Kelompok peraga melakukan tugas mereka untuk bermain peran dengan baik dan kelompok pengamat bersedia melakukan pengamatan. Kerjasama antar siswa baik, dapat dilihat dari kerjasama antar kelompok peraga dalam memainkan drama dan kerjasama antar kelompok pengamatan dalam mengamati jalannya drama. Interaksi siswa dengan siswa lain ataupun guru juga menunjukkan hasil yang baik, terlihat dari diskusi kelas yang dilakukan antara kelompok pengamat, kelompok peraga, dan guru. Tingkat keseriusan siswa baik, kelompok pengamat serius dalam melakukan pengamatan drama dan kelompok peraga bermain drama dengan serius. Pada siklus III secara keseluruhan, 24 dari 24 poin indikator yang terdapat dalam lembar observasi pelaksanaan drama sudah tercapai. Maka persentase penilaian proses yang dicapai adalah 100%, sudah mencapai target yang ditentukan (80%).

Penilaian hasil belajar pada penelitian ini dilakukan menggunakan tes evaluasi belajar. Soal evaluasi terdiri dari soal

pilihan ganda dan uraian. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan pretest untuk mengetahui kondisi sebelum dilakukan tindakan. Soal pretest sebanyak 20 nomor pilihan ganda. Dari 26 siswa yang mengikuti pretest belum ada satupun siswa yang tuntas, jadi persentase ketuntasan pada saat pretest adalah 0%.

Pada siklus I soal evaluasi terdiri dari 7 nomor soal pilihan ganda dan 5 nomor soal uraian. Materi yang diteskan mengenai bentuk-bentuk permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Jumlah siswa yang mengikuti evaluasi siklus I sebanyak 27 siswa. Dari 27 siswa, terdapat 13 siswa yang tuntas (48,15%) dan 14 siswa tidak tuntas (51,85%). Perolehan tersebut masih jauh dibawah target ketuntasan minimal, yaitu 80%. Pada siklus II soal evaluasi terdiri dari 7 nomor soal pilihan ganda dan 5 nomor soal uraian. Materi yang diteskan mengenai usaha mengatasi permasalahan sosial. Jumlah siswa yang mengikuti evaluasi siklus I sebanyak 27 siswa. Dari 27 siswa, terdapat 25 siswa yang tuntas (92,6%) dan 2 siswa tidak tuntas (7,4%). Perolehan tersebut sudah mencapai target ketuntasan minimal, yaitu 80%. Pada siklus III soal evaluasi terdiri dari 5 nomor soal pilihan ganda dan 5 nomor soal uraian. Materi yang diteskan mengenai hambatan dalam usaha mengatasi permasalahan sosial. Jumlah siswa yang mengikuti evaluasi siklus I sebanyak 27 siswa. Dari 27 siswa, terdapat 22 siswa yang tuntas (81,5%) dan 5 siswa tidak tuntas (18,5%). Perolehan tersebut mengalami penurunan dibanding siklus II karena materi yang disampaikan semakin mendalam. Namun perolehan tersebut sudah mencapai target ketuntasan minimal, yaitu 80%.

Peningkatan keaktifan dan keterampilan proses siswa berdampak pada peningkatan pemahaman materi siswa, hal tersebut terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa tiap siklus. Berikut ini disajikan tabel perbandingan penilaian proses dan penilaian hasil antar siklus:

Tabel 1. Perbandingan Penilaian Proses dan Hasil Antarsiklus

Perbandingan	P. Proses	P. Hasil
Tes Awal	-	0%
Siklus I	75%	48,15%
Siklus II	100%	92,6%
Siklus III	100%	81,5%

Seperti telah dipaparkan dalam landasan teori, penggunaan metode sosiodrama bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar mampu menghayati perannya, memiliki empati terhadap perilaku orang lain, mampu memecahkan permasalahan sosial yang dihadapi, mampu belajar bertanggungjawab, mampu mengambil keputusan dalam situasi kelompok, serta mampu mendalami suatu mata pelajaran tertentu. Penerapan metode sosiodrama dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, siswa diharapkan menjadi aktif dalam kegiatan belajar, siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan melakukan praktik secara langsung. Kemudian siswa diharapkan mampu menghayati peran yang dimainkannya sehingga dapat menghayati materi yang dipelajari. Dengan adanya penghayatan terhadap materi, maka akan dapat meningkatkan pemahaman anak dan berdampak pada kenaikan prestasi belajar.

Setelah dilakukan penelitian, diketahui bahwa asumsi-asumsi di atas ada benarnya. Seperti terlihat dalam tabel penilaian proses antarsiklus, penilaian keterampilan proses pada siklus I masih kurang, terutama dalam hal antusiasme dan keseriusan siswa. Keterampilan proses pada siklus II telah meningkat, kelompok peraga memainkan drama dengan antusias dan serius, kelompok pengamat melakukan pengamatan dengan semangat dan antusias pula. Tanggung jawab, kerjasama, dan interaksi siswa terlihat jelas dalam permainan drama, pengamatan dan diskusi kelas. Keterampilan proses pada siklus III semakin mantap. Antusiasme, keaktifan, kerjasama, tanggung jawab dan interaksi siswa baik. Secara keseluruhan, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Metode sosiodrama yang diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Tritih Kulon dalam penyampaian materi permasalahan sosial mampu meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan proses, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Kelebihan dari penerapan metode sosiodrama dalam penelitian ini yaitu: mampu meningkatkan keaktifan siswa, antusiasme, keseriusan, tanggung jawab, kerjasama, interaksi siswa, serta mampu membuat siswa menghayati materi pelajaran yang sedang dipelajari, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kekurangan dari penerapan metode sosiodrama pada penelitian ini yaitu: membutuhkan waktu yang lama, membutuhkan tempat yang luas, dan jika dilakukan terlalu sering dapat membuat siswa bosan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat mengemukakan saran-saran agar sosiodrama dapat diterapkan dengan baik dan benar, yaitu: hendaknya guru mempertimbangkan materi dan mata pelajaran apa yang cocok disampaikan melalui sosiodrama, hendaknya guru memahami secara tepat langkah-langkah penggunaan metode sosiodrama serta tidak terlalu sering ataupun terus menerus menggunakan metode sosiodrama karena dapat memunculkan kebosanan pada diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Monks & Haditono, S. R. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sofa. 2010. *Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan IPS*. Diakses dari situs: <http://massofa.wordpress.com/2010/12/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-ips/> pada tanggal 13 Februari 2012.
- Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.